

prof. UAM dr hab. Michał Rzeszewski – „Nowe spojrzenie na cyfrowe przestrzenie publiczne przez pryzmat społecznej rzeczywistości wirtualnej i koncepcji cyfrowych bliźniaków miast”

Konkurs: OPUS 26

Kwota: 807 852 zł

Opis projektu:

Cel projektu: W epoce, w której nasz świat cyfrowy i fizyczny są coraz bardziej ze sobą powiązane, projekt METACITY ma na celu zbadanie w jaki sposób rozumiemy przestrzenie miejskie i wchodzimy w interakcje z nimi i ich cyfrowymi reprezentacjami. Wykorzystując najnowsze osiągnięcia w zakresie społecznej rzeczywistości wirtualnej (VR) i miejskich cyfrowych bliźniaków (UDT), projekt ten ma na celu ponowne przyjrzenie się idei miejskich przestrzeni publicznych w erze cyfrowej.

Opis badań: Projekt zagłębia się w koncepcję UDT – cyfrowych odbić miast, które integrują dane z różnych systemów miejskich, takich jak energia, ruch drogowy i budynki. Badamy, w jaki sposób te cyfrowe bliźniaki mogą wyjść poza zwykłe narzędzia techniczne i stać się platformami interakcji społecznych i zaangażowania obywateli. W badaniu wykorzystano immersyjny potencjał społecznościowej rzeczywistości wirtualnej, tworząc wirtualne przestrzenie publiczne, w których ludzie mogą wchodzić w interakcje w sposób podobny do fizycznych przestrzeni miejskich. Zespół METACITY planuje zbadać, w jaki sposób UDT mogą reprezentować i ulepszać przestrzenie miejskie, sprawdzając, czy wirtualne przestrzenie publiczne mogą funkcjonować tak jak ich fizyczne odpowiedniki. Celem jest wykorzystanie społecznej rzeczywistości wirtualnej jako poligonu doświadczalnego w zakresie projektowania urbanistycznego, oceniając, w jaki sposób metody oparte na rzeczywistości wirtualnej można zastosować do badania i kształtowania zjawisk przestrzennych zarówno w środowisku wirtualnym, jak i rzeczywistym.

Dlaczego podjęto ten temat badawczy: Przestrzenie miejskie to nie tylko lokalizacje fizyczne. Są głęboko powiązane ze społecznymi, politycznymi i emocjonalnymi aspektami naszego życia. W obliczu szybkiej cyfryzacji życia miejskiego niezwykle ważne jest zrozumienie, w jaki sposób technologie cyfrowe, takie jak UDT i VR, mogą wpływać na te przestrzenie. Projekt wypełnia krytyczną lukę badawczą na styku planowania urbanistycznego, geografii cyfrowej i technologii VR. Jest to spowodowane koniecznością skierowania rozwoju obszarów miejskich w stronę bardziej partycypacyjnego i włączającego podejścia, w którym obywatele odgrywają kluczową rolę w kształtowaniu swojego otoczenia.

Oczekiwane efekty: Projekt METACITY przewiduje szereg wyników. Jednym z kluczowych aspektów jest opracowanie kompleksowych ram teoretycznych, które wypełnią lukę między fizyczną i cyfrową sferą przestrzeni miejskich. Oczekuje się, że ramy te zapewnią nowy wgląd w to, w jaki sposób technologie cyfrowe mogą zwiększyć zaangażowanie obywateli i praktyki planowania przestrzennego. Celem projektu jest także przyczynienie się do postępu teoretycznego i metodologicznego w geografii cyfrowej i planowaniu urbanistycznym. Integrując VR i UDT z projektowaniem urbanistycznym, projekt ma otworzyć nowe możliwości partycypacyjnego planowania urbanistycznego, umożliwiając tworzenie bardziej dynamicznych, responsywnych i włączających przestrzeni miejskich. Ponadto wyniki badań mają duże szanse znaleźć praktyczne zastosowania w planowaniu urbanistycznym. Mogłyby wpłynąć na sposób projektowania i zarządzania miastami, czyniąc je lepiej dostosowanymi do potrzeb i preferencji mieszkańców. Może to doprowadzić do powstania przestrzeni miejskich, które będą nie tylko bardziej społecznie i urbanistycznie efektywne, ale także bardziej znaczące i angażujące dla zamieszkujących je ludzi.